

jurnas4

by Jurnas4 Jurnas4

Submission date: 10-Jan-2019 09:40PM (UTC+0700)

Submission ID: 1062828109

File name: 04_Jurnal_Terakreditasi.pdf (366.24K)

Word count: 1658

Character count: 10238

PENCARIAN RUMAH MAKAN BERBASIS ANDROID

7
Faris Sifaattijani
Fakultas Teknik, Program Studi Teknik Informatika
Unive 1 Muria Kudus
Email: Faris13456789@gmail.com

Tri Listyorini
Fakultas Teknik, Program Studi Teknik Informatika
Universitas Muria Kudus
Email: Trilistyorini@umk.ac.id

2
Rizkysari Meimaharani
Fakultas Teknik, Program Studi Teknik Industri
Universitas Muria Kudus
Email: Riskyumk12@gmail.com

ABSTRAK

Android merupakan sebuah sistem operasi yang sangat di gemari masyarakat belakangan ini. Rumah makan adalah sebuah tempat menikmati sebuah hidangan. Dua hal tersebut sangat berbeda jauh untuk dalam sebuah pengertian, tetapi jika dapat disatukan menjadi sebuah sistem informasi dapat mempermudah masyarakat yaitu sebuah aplikasi berbasis android untuk mencari rumah makan, untuk mempermudah masyarakat di Indonesia mencari rumah makan terdekat maupun yang di inginkan.

Kata kunci: android, rumah makan, aplikasi.

ABSTRACT

Android is a system operation that needed in every society in this era, food stall is a place that you can enjoy the food, both of them is so deferent. But if we collaborated became a system, can making easy people to looking for android application of searching food stall to make easy people in Indonesian looking for food stall in your area that you want

Keywords: android, food stall, application.

1. PENDAHULUAN

Di Indonesia banyak sekali beragam masakan khas dari berbagai daerah seperti di antaranya Jawa, Sumatra, Maluku, Sulawesi dan sebagainya beragam sekali masakan tetapi tidak semua orang bisa memasaknya sehingga harus mencari tempat makan yang menjajakan masakan di Indonesia serta tempat rekomendasi yang enak.

Rumah Makan adalah sebuah usaha yang menjajakan hidangan kepada masyarakat dan menyediakan tempat untuk menyantap hidangan tersebut dengan menentukan tarif tertentu.

Android merupakan sebuah sistem operasi modifikasi dari linux yang digunakan untuk Ponsel(Smartphone)/Tablet hingga perangkat jam tangan sampai televisi pintar, dalam perkembangannya dalam bidang Handphone(Smartphone), Sistem operasi android sudah menjamur di kalangan masyarakat Indonesia dari anak-anak hingga dewasa. Ponsel(Smartphone) berbasis android juga sangat berguna dalam berkomunikasi dan mencari sebuah informasi.

Dalam hal ini penulis befikir bagaimana masyarakat bisa mencari rumah makan yang terdekat di sekitar mereka dengan memanfaatkan smartphone berbasis android, maka penulis membuat aplikasi "Pencaria Rumah Makan Berbasis Android" agar masyarakatan memudahkan dalam mencari sebuah tempat makan dengan hanya menggunakan Smartphone milik mereka.

2. METODOLOGI PENELITIAN

6

2.1 Penelitian Terkait

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis sedikit banyak mengutip dan mencari dari berbagai sumber yang berhubungan dengan skripsi ini di antaranya berbagai buku, jurnal, dan artikel serta artikel-artikel yang berhubungan dengan yang berlatar belakang sama pada skripsi ini. Adapun penelitian yang berhubungan dengan Skripsi antara lain yaitu:

Ed Bumette. 2008, "Hello Android, Introducing Google's Mobile Development Platform". Buku ini membahas tentang bagaimana cara membangun aplikasi android dan memperkenalkan apa itu aplikasi android, android sendiri adalah sistem operasi besutan dari google yang di khususkan pada ponsel (smartphone) saja namun dalam perkembangannya sistem operasi ini tidak hanya di gunakan atau diperuntukan untuk ponsel (smartphone) saja namun juga berbagaimacam peralatan elektronik lainnya seperti pada jam tangan pintar (smartwatch), tv, kulkas. Sistem operasi android juga berbasis open source atau bersifat terbuka sehingga memudahkan para pengguna untuk memodifikasi dan memasang aplikasi secara bebas.[1].

Yayuk Devi Triyanti dan Onny Marleen. 2014, "Android Untuk Pencarian Lokasi Tempat Ibadah Di Bekasi", Sistem Informasi, FIKTI, Universitas Gunadarma. Jurnal ini membahas tentang perancangan aplikasi android yang dapat membantu menemukan tempat peribadatan di area bekasi khususnya bekasi timur. Aplikasi ini di tujukan bagi masyarakat pendatang di area bekasi yang kesulitan untuk mencari lokasi peribadatan seperti masjid dan gereja terdekat.[2].

2.2 Landasan Teori

1

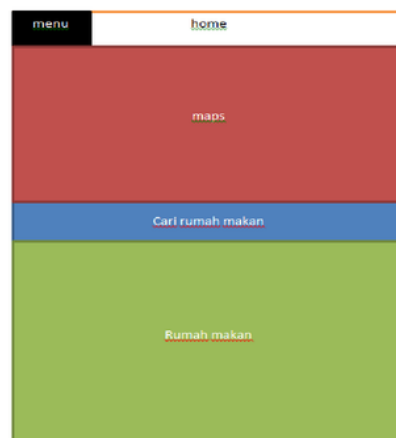
Android merupakan subset perangkat lunak untuk perangkat mobile yang meliputi system operasi, middleware dan aplikasi inti yang direlease oleh Google. Android SDK (Software Development Kit) menyediakan Tools dan API yang diperlukan untuk mengembangkan aplikasi pada platform android dengan menggunakan bahasa pemrograman Java. Sejarah Android diawali tahun 2005 Google kemudian pada tahun itu juga memulai membangun platform Android secara intensif. 12 November 2007 Google bersama OHA (Open Handset Alliance) yaitu konsorsium perangkat mobile terbuka, merilis Google Android SDK, setelah mengumumkan seminggu sebelumnya. [3].

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

5

3.1 Desain

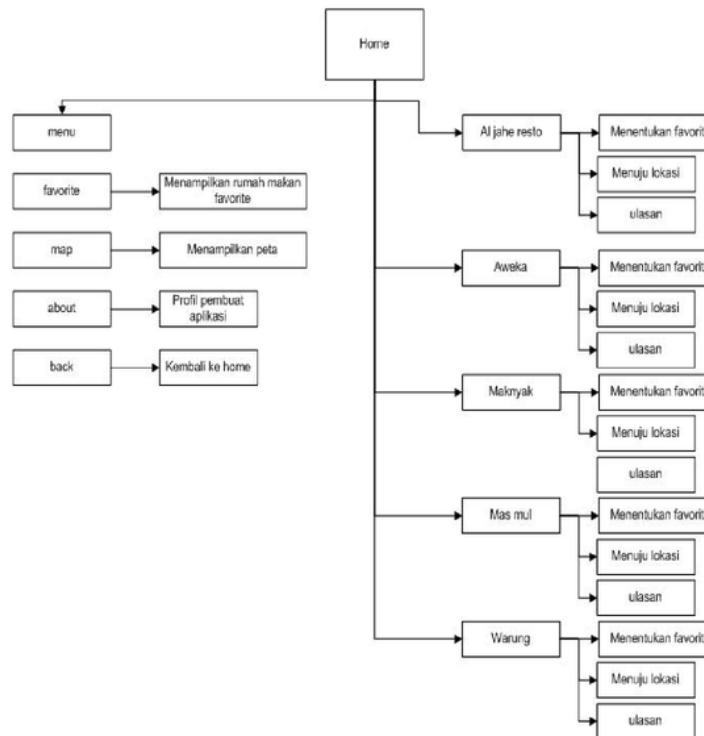
Pada tahap ini merupakan tahap perancangan aplikasi design yang menggambarkan tampilan dari setiap objek animasi yang dibuat. Pada tahapan ini penulis melakukan perancangan aplikasi berupa perancangan, perancangan *flowchart*, desain structural navigasi, dan perancangan antar muka (*user interface*). Berikut adalah tampilan antar muka awal pada aplikasi pencarian rumah makan.



Gambar 1. Halaman Depan

Pada gambar 1 merupakan tampilan utama pada Aplikasi Pencarian Rumah Makan Berbasis Android yang menunjukkan menu utama yang berisi halaman depan, peta, cari rumah makan serta urutan rumah makan yang ada di daerah kudu Perancangan Struktur Navigasi

Struktur Navigasi yang digunakan adalah model hierarki dengan modifikasi penuh. Tambahan pada perancangan model dapat dilihat pada penggunaan yang dihubungkan dengan menu utama. dan kemudian berhubungan dengan halaman di dalam aplikasi Gambar 2 memperlihatkan struktur navigasi lengkapnya. Hasil dari perancangan struktur navigasi berupa diagram hirarki yang menggambarkan hubungan antar halaman.



Gambar 2. Struktur Navigasi

3.2 Pengumpulan Bahan

4

Pada tahapan ini materi collecting merupakan tahapan pengumpulan bahan sesuai dengan kebutuhan animasi yang dikerjakan. Dalam hal ini terdapat beberapa proses yang dilakukan oleh penulis yaitu:

- 1) Pada tahap pengumpulan data penulis mengumpulkan berbagai macam data dari sumber yang diperoleh yaitu data tentang rumah makan yang akan di cantumkan dalam Aplikasi Pencarian Rumah Makan Bebas Android ini.
- 2) Melakukan studi lapangan untuk mendapatkan informasi.

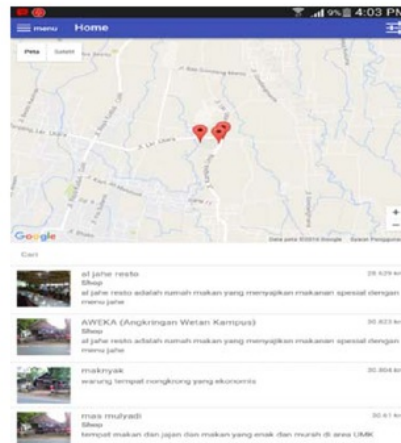
3.3 Implementasi

Implementasi merupakan tahap penerapan sekaligus pengujian aplikasi yang telah dibuat, untuk melangkah ke implementasi yang harus didukung dengan *tools* dan fasilitas yang tepat. Aplikasi ini menggunakan media *Android* maka dibutuhkan *smartphone* dengan spesifikasi yang telah di bahas pada bab sebelumnya.

Pembahasan atau implementasi merupakan tahapan lanjutan untuk melakukan pengembangan terhadap rancangan aplikasi yang telah dibuat.

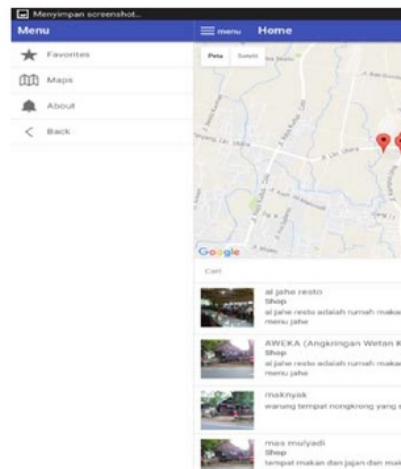
- 1) Tampilan Aplikasi Pencarian Rumah Makan Berbasis Android

Pada tahap ini akan di jelaskan bagaimana bentuk tampilan aplikasi yang sudah diobuat secara detail dan sudah di terapkan di *smartphone* android, akan di jabarkan sebagai berikut:



Gambar 3. Tampilan Home

Pada gambar 3 merupakan gambar interface dari Home yang terdiri dari beberapa tombol yang memiliki fungsi sendiri sendiri, beberapa tombol meliputi tombol menu, tombol aljahe resto, tombol Aweka(angkringan wetan kampus), maknyak, mas mulyadi, dan warung ijo, tombol menu akan menunjukan isi dari menu tersendiri, tombol al jahe resto menunjukkan lokasi rumah makan, menyetel rumahmakan menjadi favorit dan menambahkan ulasan, tombol Aweka(angkringan wetan kampus) menunjukkan lokasi rumah makan, menyetel rumah makan menjadi favorit dan menambahkan ulasan, tombol Maknyak menunjukkan lokasi rumah makan, menyetel rumah makan menjadi favorit dan menambahkan ulasan, tombol mas mulyadi menunjukkan lokasi rumah makan, menyetel rumah makan menjadi favorit dan menambahkan ulasan, tombol Warung ijo menunjukkan lokasi rumah makan, menyetel rumah makan menjadi favorit dan menambahkan ulasan.

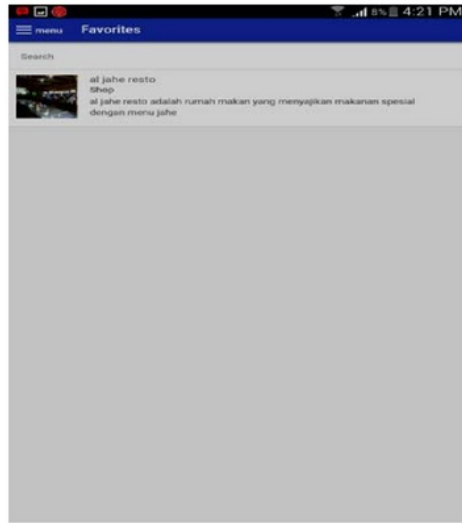


Gambar 4. Tampilan Menu

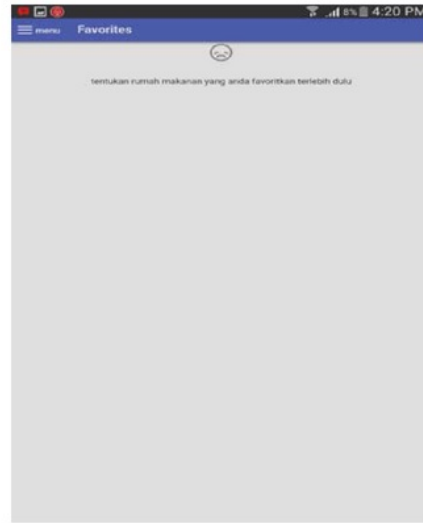
Pada Gambar 4.13 Di jelaskan bagaimana tampilan tombol menu yang berisi tombol yang memiliki fungsi berbeda meliputi, tombol favorites yang menunjukkan rumah makan yang telah di tambahkan pengguna aplikasi kedalam *favorites* yang bertujuan untuk mempermudah pengunjung menuju rumah makan yang di favoritkan, tombol maps yaitu tombol yang berfungsi untuk memperlihatkan lokasi yang bersumber dari google map, tombol about yaitu tombol yang berfungsi untuk memperlihatkan foto

14

Pengembang aplikasi, Nama serta Nim dan juga asal Universitas, tombol Back yang berfungsi untuk kembali ke halaman home.

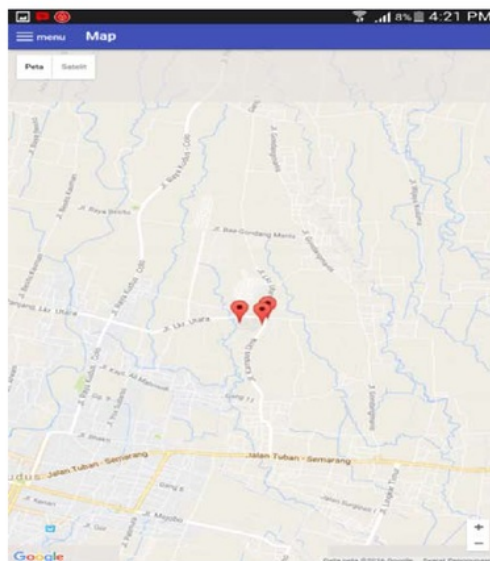


Gambar 5. Halaman Favorites 1



Gambar 6. Halaman Favorites 2

Pada Gambar 5 dijelaskan fungsi dari halam ini adalah menampilkan rumah makan yang sudah di tambahkan pada favorit. Pada Gambar 6 dijelaskan halaman *favorites* jika tidak ada rumah makan yang di jadikan favorit oleh pengguna.



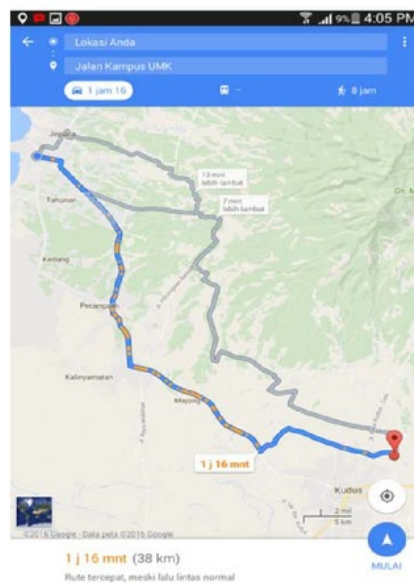
Gambar 7. Tampilan Peta

Pada Gambar 7. Dijelaskan bahwa halaman ini menunjukkan tampilan peta pada aplikasi yang tersumber dari google maps.



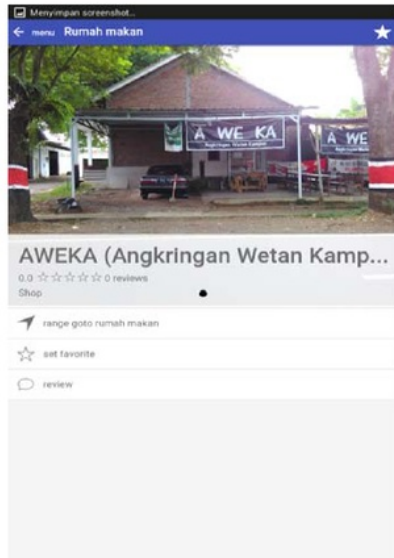
Gambar 8. Halaman *About*

Pada Gambar 8 di jelaskan biodata pengembang aplikasi yang terdiri dari logo Universitas Muria Kudus, foto pengembang, nim dan nama. Pada Halaman *Al Jahe Resto* menunjukkan foto berhubungan dengan rumah makan *Al jahe resto* yang di jelaskan pada Gambar 9 serta memiliki tombol *goto* rumah makan, *Set Favorites*, *Review* yang berfungsi sebagaimana mestinya yang di jelaskan pada Gambar 4.19 sampai 4.21 di bawah ini:

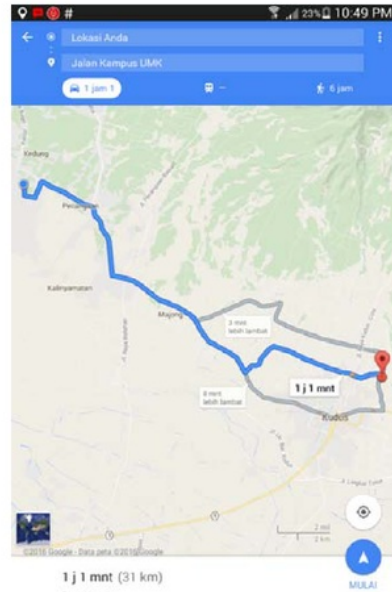


Gambar 9. *Goto Rumah Makan Al Jahe Resto*

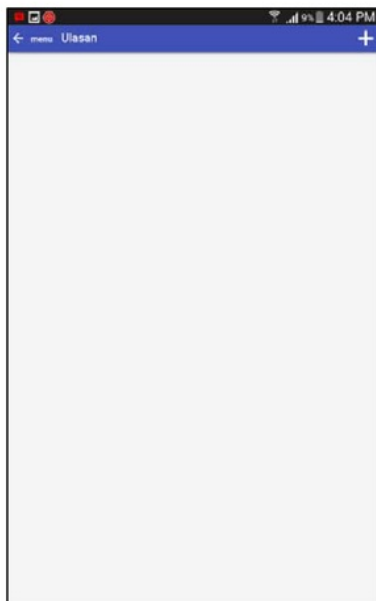
Pada Halaman *Aweka* (*Angkringan Wetan Kampus*) menunjukkan foto berhubungan dengan rumah makan *Aweka* yang di jelaskan pada Gambar 10 serta memiliki tombol *goto* rumah makan, *Set Favorites*, *Review* yang berfungsi sebagaimana mestinya yang di jelaskan pada gambar 12 dan gambar 13 di bawah ini:



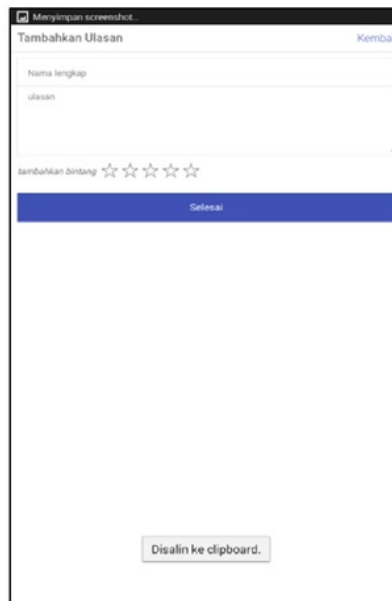
Gambar 10. Halaman Aweka



Gambar 11. Halaman Goto Aweka



Gambar 12. Halaman Review



Gambar 13. Halaman Set Favorite

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pengujian pada penelitian aplikasi “Aplikasi Pencarian Rumah Makan Berbasis Android” maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

- 1) Aplikasi Pencarian Rumah Makan Berbasis Android Ini Berisi, Berbagai macam rumah makan, jenis jenis makan, dan rute menuju rumah makan.
- 2) Aplikasi dapat lebih mudah diakses masyarakat umum dikarenakan diupload di DROPBOX dan Kumpulbagi, yang merupakan market ponsel yang sebagian besar masyarakat umum baik anak-anak, remaja maupun dewasa menggunakan android, sehingga masyarakat lebih mudah dalam mengakses melalui *smartphone* mereka.
- 3) Aplikasi dapat mudah di jalankan oleh pengguna dikarenakan aplikasi ini sudah di bagikan di dropbox dan kumpulbagi sehingga masyarakat dapat mengunduh dengan gratis

Interaksi menggunakan tombol yang disediakan pada aplikasi ini memudahkan User untuk menjalankan aplikasi karena mudah dipahami.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Bumette, Ed. 2008. “*Hello Android, Introducing Google’s Mobile Development Platform*”.
- [2] Yayuk Devi Triyanti.2014. “Aplikasi Android Pencarian Tempst ibadah Diwilayah Bekasi”, Sistem Informasi FIKTI Universitas Gunadarma.
- [3] Ahmad Nadif. 2013. “Pencarian Tempat Kos Dengan Teknologi *Augmented Reality* Berbasis *Smartphone Android*”, Teknik Informatika, Fakultas Sains Dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Nan Kalijaga.
- [4] Syamsu Rizal, Eko Retnadi, Andri Ikhwana. “Aplikasi Pencarian Obyek Wisata Terdekat Di Kabupaten Garut Berbasis Android” Sekolah Tingi Teknologi Garut.

ORIGINALITY REPORT

26%

SIMILARITY INDEX

19%

INTERNET SOURCES

11%

PUBLICATIONS

12%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

eprints.dinus.ac.id

Internet Source

5%

2

Submitted to Unika Soegijapranata

Student Paper

5%

3

Elly Mufida, Martini Martini, Ady Hermawan.
"Perancangan Aplikasi Parenting Penguatan
Perilaku Positif Anak oleh Orang Tua Berbasis
Android", Jurnal MATRIK, 2018

Publication

3%

4

docplayer.info

Internet Source

2%

5

Submitted to Universitas Sebelas Maret

Student Paper

2%

6

jendelamusik10.blogspot.com

Internet Source

2%

7

pt.scribd.com

Internet Source

2%

8

Submitted to Politeknik Negeri Bandung

Student Paper

1%

| | | |
|----|---|-----|
| 9 | www.coursehero.com Internet Source | 1% |
| 10 | etheses.uin-malang.ac.id Internet Source | 1% |
| 11 | sustainablemove.eu Internet Source | 1% |
| 12 | media.neliti.com Internet Source | 1% |
| 13 | docobook.com Internet Source | <1% |
| 14 | blog.sibudi.net Internet Source | <1% |

Exclude quotes Off
Exclude bibliography Off

Exclude matches < 5 words

FINAL GRADE

/0

GENERAL COMMENTS

Instructor

PAGE 1



Comment 1
no comment

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8